



# Workshop design









Période de l'année Semestre 2

#### En bref

> Mobilité d'études: Oui

> Accessible à distance: Non

# Présentation

### **Description**

Cas pratique de projet de design sur les objets électroniques de compagnie. L'intervenant designer interroge le renouvellement des gestes et interactions avec l'objet et son impact sur sa forme (affordance). Les phases du projet son découpés de manières à mettre l'accent sur une méthodologie originale : l'expérimentation par le prototype. Cette méthodologie offre aux étudiant-e-s une fenêtre créative qui permet aux phases de prototypage et d'idéation de se chevaucher et ainsi de réfléchir par le "faire" créatif.

# **Objectifs**

Expérimenter, prototyper, réaliser un scénario d'usage viable et désirable

### Heures d'enseignement

# Compétences visées

Agilité. Créativité. Capacité d'expérimentation et de fabrication sur une semaine

Compétences acquises

**Bloc de compétences** : Bloc de compétences préprofessionnelles

Compétences

**Compétence :** 515 Savoir élaborer une vision stratégique macro/micro avec le client / partenaire

**Compétence :** 155 Coordonner le projet : mettre en place une méthodologie de projet adéquat à la temporalité et à la demande du client/ partenaire

**Compétence :** 570 Situer le projet dans une problématique sociétale, comprendre et mobiliser les enjeux systémiques : analyser

**Compétence :** 508 Savoir créer ses propres outils méthodologiques et récolte de données

**Compétence :** 376 Maîtriser les techniques de traduction et être capable de traduire des textes et supports spécialisés

Compétence: 160 Créer un buisness model

Compétence : 161 Créer une dynamique, force de

proposition et d'action : être agile, proactif







Compétence : 385 Manager une équipe interdisciplinaire et

multisectorielle

Compétence : 269 Formuler une charte éthique macro /

micro: équipe et projet

**Compétence**: 071 Comprendre et maîtriser la chaîne de production numérique dans la réalisation d'interface (type application)

**Compétence :** 070 Comprendre et maîtriser la chaine de production industrielle : méthode, technique, coût, production

**Compétence**: 085 Comprendre les usages, relations et formes de communication au cœur des services : publiques et privées

**Compétence**: 501 Savoir articuler théorie et pratique du projet, mobiliser les disciplines liées au projet de manière cohérente en vue d'une construction solide du projet de design

